

# Maze Hunter 3-D

Você é prisioneiro de um labirinto de vinte níveis, repleto de seres fantásticos e hostis. Para salvar-se, precisa lutar e abrir caminho até o fundo! Todos os fatores estão contra, mas você dispõe de alguns truques secretos.

Requer  
uso dos  
óculos 3D

TECToy



# Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Ligue o Adaptador 3-D no console (veja figura) conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Em seguida, ligue os Óculos 3-D na entrada do Adaptador 3-D.
4. Coloque o cartucho MAZE HUNTER 3-D no console (veja figura) conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
5. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
6. Ligue o Joystick 1 no console.
7. Coloque os Óculos 3-D. Se você não enxergar em três dimensões, verifique se os Óculos 3-D estão bem ligados no Adaptador 3-D e se este, por sua vez, está bem ligado no MASTER SYSTEM.

**IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



# O Efeito Tridimensional

O incrível Efeito Tridimensional confere ao Maze Hunter 3-D uma espantosa dimensão de desafio, transformando-o num jogo jamais visto até aqui. Eis por quê.

Normalmente, nós enxergamos as coisas em três dimensões porque cada um de nossos olhos vê o mesmo objeto, com uma ligeiríssima diferença de enfoque. Mas, como essas duas imagens se superpõem perfeitamente, pela posição dos olhos, elas acabam formando uma única imagem tridimensional. O Maze Hunter 3-D mostra, simultaneamente, duas imagens que, a olho nu, não se superpõem. Por isso, o que você vê assim na tela é tremido ou "borrado".

Se, porém, você colocar os Óculos 3-D, verá uma imagem perfeita e tridimensional. Isso acontece porque as lentes de cristal líquido dos Óculos 3-D focalizam as duas imagens, superpondo-as e permitindo que seus olhos vejam uma só.

O resultado é fantástico: o Maze Hunter 3-D se torna tão real que você passa a tomar parte na ação, colocando-se no centro dos acontecimentos!

# A lenda do Maze Hunter

Através dos séculos, esta história se transformou em lenda, contada e recontada por comandantes espaciais em suas jornadas pelas estrelas: um dédalo, misterioso e mortal, conhecido apenas como Labirinto, teria existido num lugar qualquer, bem além do Tempo.

Diz-se que é repleto de perigos e desafios desconhecidos...

Diz-se, também, que somente alguns poucos descobriram o Labirinto, por mero acaso, e que um deles, apenas, sobreviveu. Mais tarde esse sobrevivente teria desaparecido, a fim de enfrentar novos desafios.

É possível que você esteja sorrindo com condescendência, considerando tudo isto uma fantasia infantil. Mas, espere até que sua própria nave espacial, subitamente desgovernada, lance-o no limiar de uma fantasmagórica porta Espaço-Tempo. Uma fração de segundo antes que você perca a consciência, um estranho ponto é captado pelo seu radar...

De repente, você acorda. À sua frente, na superfície rugosa de uma muralha, aparecem inscrições com os nomes dos que o precederam através dos tempos. Você acaba de descobrir o Labirinto!

Um estreito corredor, alonga-se diante de você. Nele, ecoam os gélidos gritos de bestas desconhecidas. Sobre sua cabeça, o espaço vazio abre-se para o firmamento pontilhado de estrelas. Só há um caminho a seguir e ele o conduz Labirinto abaixo!

Um forte cheiro de queimado impregna o ar. Ao seu redor, o chão começa a tremer, à medida que estranhas criaturas se materializam e ganham vida! Muito em breve você saberá seus nomes. Mas, agora, tudo que pode fazer é sair correndo, corredor abaixo, à procura de uma arma.

Um único pensamento mantém viva sua esperança: a lenda diz que, um dia, alguém sobreviveu ao Labirinto — alguém chamado... Maze Hunter!

## Como escapar do Labirinto

Bem-vindo ao Labirinto, Maze Hunter. A sua jornada o levará através de perigos que estão além de sua imaginação! Agora, você receberá as pistas necessárias para sobreviver a todos os perigos.

O objetivo do Maze Hunter 3-D é conduzi-lo ao fundo do Labirinto.

Você entrará no Labirinto de mãos vazias. Mas, existem armas à sua espera. Ao achá-las, receberá de cada uma poderes extraordinários. Porém, até isso acontecer, tudo que pode fazer é tentar evitar as Criaturas do Labirinto, saltando sobre elas e fugindo!

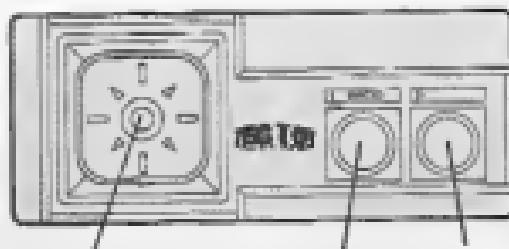
O Labirinto está dividido em cinco Áreas:

1. Área de Metal
2. Área Pedregosa
3. Área da Selva
4. Área do Gelo
5. Área do Fogo

Cada Área tem 4 Níveis Principais. Cada Nível Principal possui 3 Níveis Secundários. Túneis de comunicação o levarão de um Nível Secundário para outro. Para ir ao Nível Principal seguinte ou à Área seguinte, é necessário encontrar uma Chave de Portão. Ela, e somente ela, consegue abrir o Portão de Comunicação para você continuar o jogo.

## Assuma o controle!

A ilustração abaixo mostra os controles do Joystick do seu MASTER SYSTEM. Guarde bem esses nomes, pois eles vão aparecer mais vezes.



BOTÃO DE DIREÇÃO  
(BOTÃO D)

BOTÃO ①      BOTÃO ②

### O Botão D:

- Movimenta o personagem em 8 direções.

### O Botão 1:

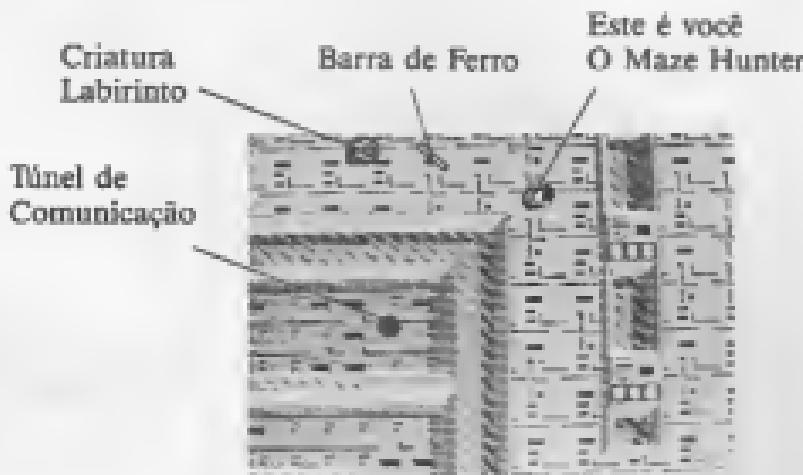
- Serve para iniciar o jogo.
- É utilizado para golpear o inimigo com a Barra de Ferro.
- É usado para qualquer arma encontrada no Labirinto.

### O Botão 2:

- Serve para fazer o personagem saltar.

## Como olhar a tela

Ao apertar o Botão 1 para iniciar o jogo, você verá uma imagem que mostra sua pontuação, a Área e o Nível em que se encontra; e quais os itens ou objetos de que dispõe nesse instante. A seguir, você entra no jogo e vê a seguinte imagem:



## **Barra de Ferro**

Não se pode jogar sem a Barra de Ferro. Você a pega, movimentando o personagem sobre ela. O seu Maze Hunter, automaticamente, fará um teste de uso com a barra. Lembre-se: esta é a sua arma. Portanto, use-a para aniquilar as Criaturas do Labirinto, apertando o Botão 1!

## **Para Saltar**

Se pressionar o Botão 2 enquanto o Maze Hunter estiver parado, ele salta no lugar. Se pressionar o Botão 2 e o botão D, ele salta na direção desejada.

## **Túneis de Comunicação**

Em cada Nível existem Túneis de Comunicação.

Utilize-os para atingir os Níveis Secundários. Você os encontra movimentando-se pelo Labirinto. Para entrar neles, movimente seu Maze Hunter até a boca de entrada do túnel. Automaticamente, ele se deslocará, através do túnel, até o Nível Secundário seguinte. Você também pode utilizar os Túneis de Comunicação para voltar ao Nível Secundário precedente, de onde veio.

# **Como funciona o Maze Hunter 3-D**

## **As vidas do seu personagem**

O Maze Hunter começa cada jogo com três vidas. Se, ao longo de uma passagem estreita, tocar um monstro sem o equipamento adequado, isso lhe custará uma vida. Mas há um meio de conseguir vidas extras. Veja os detalhes, mais adiante, em "Vidas Extras".

## Portão de Saída

Cada Nível tem um Portão de Saída, que conduz ao Nível ou Área seguinte. Esse portão tem a forma quadrada e pode ser encontrado nas partes mais baixas do Nível. Em alguns Níveis, o Portão de Saída está localizado no meio de uma passagem estreita suspensa! Um escorregão poderá arremessá-lo, rolando, para o infinito e, nesse acidente, você também perderá uma vida.

Antes de se atravessar um Portão de Saída, é preciso conseguir uma **CHAVE**. Ao ser encontrada, o Portão de Saída brilhará num *flash* branco ou amarelo.

## Caixas Mágicas



Conforme você for abrindo seu caminho através do Labirinto, encontrará caixas marcadas com um ponto de interrogação **?** Elas contém coisas de que você necessita para ganhar o jogo. Para abri-las, golpeie-as com sua Barra de Ferro, e pegue os objetos nelas contidos passando o seu Maze Hunter sobre eles.

**OBSERVAÇÃO:** Se for morto por uma Criatura do Labirinto, você perde sua Barra de Ferro e todos os objetos que tiver conseguido até então.

## Chave



Você encontra chaves nas Caixas Mágicas. Ao conseguir uma delas, o Portão de Saída brilhará num *flash* e você poderá passar para o Nível ou Área seguinte.

## Traje Iluminado



Se vestir o Traje Iluminado, seu personagem terá aumentada a rapidez no caminhar.

## Traje Absorvente



Ele o protegerá do contato com as Criaturas do Labirinto. Com ele, você pode ser tocado pelas Criaturas até 3 vezes, no máximo. Depois disso, o Traje Absorvente não o protege mais e você simplesmente se desintegra...

## Sapatos de Saltar



Estes Sapatos o mantêm mais tempo no ar e o farão saltar mais longe. Se quiser, porém, pular uma distância curta, mantenha apertado o Botão 2 e solte-o, para descer.

## Sapatos de Força



Calce-os e estará apto a massacrar as Criaturas, pulando nelas! Mas, cuidado: se as Criaturas pularem em você, você será desintegrado!

## Sapatos de Pregos



Você pode consegui-los na Área do Gelo. Com eles, você atravessa os Níveis dessa Área sem escorregar.



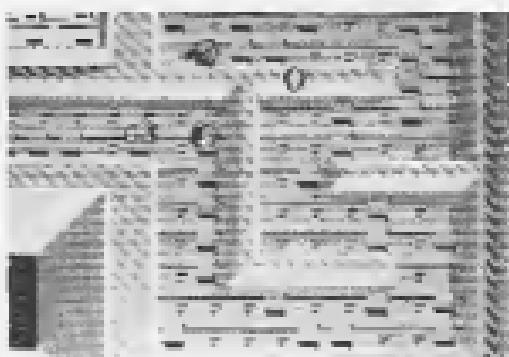
Número de jogadores  
remanescentes

Os objetos que  
você possui

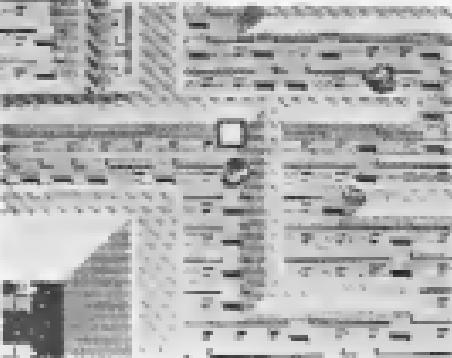
Vamos à próxima  
rodada!



Lá [?] está!



Aí vem o balão!



Um tiro duplo!

## Balões



De tempos em tempos você notará a presença de balões pairando sobre os muros do Labirinto. Objetos especiais, que também lhe serão úteis, estão escondidos no interior dos balões. Para apanhar cada balão, aguarde até que ele pare e, então, salte e arinja-o com sua Barra de Ferro. Quando o objeto aparecer, salte outra vez e tome posse dele. Se não fizer isso rapidamente, o objeto desaparece.

## Supertiro



Quando dispuser deste item, você brilhará num *flash* por um curto período de tempo. Enquanto brilhar, aperte o Botão 1 e você disparará uma bomba que explodirá contra qualquer número de Criaturas do Labirinto, antes de atingir um muro.

## Tiro-Duplo



Quando conseguir este item, você também brilhará num *flash*. Aí, aperte o Botão 1 e você disparará para a frente e para trás, simultaneamente. Mas, cada tiro pode matar apenas uma Criatura.

## Transporte



Ao entrar na posse deste item, é só apertar o Botão 1 e você será transportado para o mais próximo Túnel de Comunicação, no Nível em que você estiver.

## Mina do Labirinto

**M**

Trata-se de uma mina explosiva. Ao conseguirla, aperte o Botão I e ela exterminará todas as Criaturas do Labirinto que estiverem na tela. Este item será sempre útil. Use-o em seu benefício.

## As criaturas do Labirinto

Aqui estão as Criaturas que tentarão parar sua jornada através do Labirinto. Não seja complacente com elas, pois elas estão à solta especialmente para agarra-lo!

**Roller**

600 pontos

Avança, rolando para a frente.

**Kluster**

200 pontos

Movimenta-se, seguindo seus passos.



Trog

200 pontos



Se não o matar o mais depressa possível, ele o perseguirá.

Polyp

700 pontos



Ele não se move, mas lança bolas que matam a um simples toque!

Maru

400 pontos



Azul e vermelho, Maru é difícil de ser visto, e mais ainda de ser atingido!

Squib



600 pontos

É uma criatura aparentemente inexpressiva, mas que se movimenta rapidamente!

Utane



400 pontos

Utane caçará você, lenta e pacientemente... Aniquile-a ou estará perdido!

Maimer



1.000 pontos

Move-se sem direção certa, mas sempre perto de você!

Thunder  
Cloud



1.000 pontos

Ataca, lançando raios em longos arcos. Você pode destruí-la, saltando e golpeando-a com a Barra de Ferro.

Goom



400 pontos

Segue você lentamente.

Spinner



200 pontos

Cuidado! Esta Criatura movimenta-se a toda velocidade.

Bounder



600 pontos

Pula através do Labirinto, matando tudo que golpeia.

Eye

1.000 pontos

Avança somente para a frente, mas com uma pressão diabólica!



Tyro

300 pontos

Movimenta-se rapidamente e, de repente, muda de direção.



Fire Ray

400 pontos

Ela caçará você, se lhe virar as costas.



## Vidas Extras

Quando seu personagem, o destemido Maze Hunter, agarra uma Barra de Ferro, ele, automaticamente, testa-a golpeando o ar. Pois bem, se no teste Maze Hunter, ao invés de golpear o ar, golpear uma Criatura do Labirinto, ganha uma vida extra. Coloque Maze Hunter olhando de frente as Criaturas que se aproximarem, ANTES de pegar a Barra de Ferro. O segredo é não hesitar e atacar a Criatura no tempo que você levaria para testar a Barra.

## Prorrogação do jogo

Pode acontecer que, após várias rodadas você, de repente, perdeu seu último Maze Hunter para uma errática Criatura do Labirinto. Em tal caso, não se desespere! Há um jeito de continuar o jogo de onde havia parado.

Para continuar a jogar, aguarde até a imagem do título reaparecer. Então, aperte os Botões 1 e 2, com o Botão D virado para cima, à esquerda. Você verá este símbolo:

 , na parte superior direita da tela. O número da esquerda designa a Área, e o da direita, o Nível. Utilize o Botão D para selecionar a Área e o Nível onde você se encontrava quando foi eliminado. A seguir, aperte o Botão 1 ou o Botão 2 para recomeçar o jogo.

A prorrogação jogo, porém, será definitivamente interrompida se houver falta de energia elétrica ou se o MASTER SYSTEM for desligado.

E lembre-se, também, de que você pode recomeçar no máximo na Área e no Nível em que se achava, ao perder seu último Maze Hunter.

## Dicas úteis

- Ao iniciar, pela primeira vez, o Maze Hunter 3-D, o ritmo do jogo pode parecer lento. Mas, para vencer o Maze Hunter 3-D, é necessário aprender a reagir com presteza às rápidas mudanças de condições.  
As Criaturas do Labirinto podem aparecer em qualquer lugar e a qualquer momento. Elas dão sinal de vida inesperadamente, surgindo até mesmo debaixo de seus pés!
- Um dos segredos para ganhar o jogo é aprender as características das Criaturas, e tirar partido delas ao combatê-las de acordo com elas.
- Em espaços estreitos, você pode evitar as Criaturas saltando verticalmente.
- Se apertar o Botão 2, ao correr para a frente, você consegue saltar sobre criaturas e escapar delas.
- Não se deixe iludir pela sombra de valas d'água e pilares. Com os Óculos 3-D, o Labirinto parece tão real que você pode cair facilmente, se não se precaver. Portanto, caminhe pelo labirinto prestando o máximo de atenção!

# Marcador de pontos

|        |  |  |  |  |
|--------|--|--|--|--|
| Nome   |  |  |  |  |
| Data   |  |  |  |  |
| Pontos |  |  |  |  |

|        |  |  |  |  |
|--------|--|--|--|--|
| Nome   |  |  |  |  |
| Data   |  |  |  |  |
| Pontos |  |  |  |  |

|        |  |  |  |  |
|--------|--|--|--|--|
| Nome   |  |  |  |  |
| Data   |  |  |  |  |
| Pontos |  |  |  |  |

|        |  |  |  |  |
|--------|--|--|--|--|
| Nome   |  |  |  |  |
| Data   |  |  |  |  |
| Pontos |  |  |  |  |

# Marcador de pontos

|        |  |  |  |  |  |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome   |  |  |  |  |  |
| Data   |  |  |  |  |  |
| Pontos |  |  |  |  |  |

|        |  |  |  |  |  |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome   |  |  |  |  |  |
| Data   |  |  |  |  |  |
| Pontos |  |  |  |  |  |

|        |  |  |  |  |  |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome   |  |  |  |  |  |
| Data   |  |  |  |  |  |
| Pontos |  |  |  |  |  |

|        |  |  |  |  |  |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome   |  |  |  |  |  |
| Data   |  |  |  |  |  |
| Pontos |  |  |  |  |  |



## ***CERTIFICADO DE GARANTIA***

A TECTOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TECTOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica autorizada TECTOY.

**TECTOY**

**Nº 021552125**

PRODUTO DENTRO DA ZONA FRANCA DE MANAUS

**TECTOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.**

Rua Ramos Ferreira, 1913 — Manaus — AM — CEP: 69.000  
Indústria Brasileira

**CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR**

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038  
TELEFONE: (011) 261-5797

**TEC TOY**

